

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СИСТЕМ

Рабочая программа дисциплины (модуля)
ГЕЙМ-ДИЗАЙН И ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИГР

Направление и направленность (профиль)
09.04.03 Прикладная информатика. Искусственный интеллект и машинное обучение в
управлении и принятии решений

Год набора на ОПОП
2023

Форма обучения
очная

Владивосток 2024

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Гейм-дизайн и проектирование игр» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 09.04.03 Прикладная информатика (утв. приказом Минобрнауки России от 19.09.2017г. №916) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

Соболевская Е.Ю., кандидат технических наук наук, доцент, Кафедра информационных технологий и систем, Evgeniya.Sidorova@vvsu.ru

Утверждена на заседании кафедры информационных технологий и систем от 29.05.2024 , протокол № 9

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)
Кийкова Е.В.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1575633692
Номер транзакции	000000000D84933
Владелец	Кийкова Е.В.

1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Заключается в формировании у студентов профессиональных компетенций, необходимых для разработки игровых систем, анализа данных и проектирования интеллектуальных систем. Дисциплина интегрирует методы научных исследований с практическими аспектами создания игр, обеспечивая развитие навыков проектирования и аналитики.

Основные задачи:

- Ознакомление с принципами гейм-дизайна, включая системный дизайн, контент-дизайн, дизайн уровней и интерфейсов.
- Развитие навыков использования инструментов анализа данных и проектирования интеллектуальных систем.
- Практическое освоение этапов создания игр: от концептуального дизайна до финального продукта.

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине	
			Код результата	Формулировка результата
09.04.03 «Прикладная информатика» (М-ПИ)	ПКВ-1 : Способен использовать и развивать методы научных исследований и инструментария в области интеллектуального анализа данных и интеллектуальных систем	ПКВ-1.1к : Использует и разрабатывает методы научных исследований и инструментарий в области интеллектуального анализа данных	РД1	Знание основных понятий игрового дизайна, включая правила, механики, баланс игровых систем и взаимодействие элементов игры
			РД1	Умение разработать сбалансированных игровых систем на разных уровнях детализации
			РД1	Навык работа в команде над игровыми проектами, включая управление проектом и коммуникацию с коллегами
	ПКВ-1.2к : Разрабатывает инструментарий в области интеллектуальных систем	ПКВ-1.2к : Разрабатывает инструментарий в области интеллектуальных систем	РД2	Знание методов анализа пользовательского поведения в играх и подходы к проектированию интеллектуальных систем
			РД2	Умение использовать инструменты анализа данных для формирования гипотез и обоснования проектных решений
			РД2	Навык прототипирование игровых механик,

генерация идей,
креативное мышление и
создание уникальных
концепций для игр

В процессе освоения дисциплины решаются задачи воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Целевые ориентиры воспитания

Воспитательные задачи	Формирование ценностей	Целевые ориентиры
1 Формирование гражданской позиции и патриотизма		
Формирование толерантности и уважения к представителям различных национальностей и культур, проживающих в России	Взаимопомощь и взаимоуважение	Доброжелательность и открытость
2 Формирование духовно-нравственных ценностей		
Формирование ответственного отношения к труду	Взаимопомощь и взаимоуважение	Дисциплинированность
3 Формирование научного мировоззрения и культуры мышления		
Развитие познавательного интереса и стремления к знаниям	Созидательный труд	Коммуникабельность
4 Формирование коммуникативных навыков и культуры общения		
Воспитание культуры диалога и уважения к мнению других людей	Взаимопомощь и взаимоуважение	Гибкость мышления

2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Дисциплина «Гейм-дизайн и проектирование игр» относится к элективным дисциплинам учебного плана. Дисциплина способствует развитию профессиональной компетенции через интеграцию научных методов с практическими аспектами гейм-дизайна.

3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс	Трудоемкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)			СРС	Форма аттестации
					Всего	Аудиторная	Внеаудиторная		

			(ЗФО, ОЗФО)			лек.	прак.	лаб.	ПА	КСР		
09.04.03 Прикладная информатика	ОФО	М01.ДВ.Б	2	5	33	8	24	0	1	0	147	Э

4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Код ре- зультата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Введение в гейм-дизайн	РД1	2	4	0	24	отчет о выполнении практической работы
2	Сценарий игры	РД2	1	4	0	24	отчет о выполнении практической работы
3	Игровая механика	РД1	1	4	0	24	отчет о выполнении практической работы
4	Баланс игры	РД1, РД1	2	4	0	24	отчет о выполнении практической работы
5	Игровой искусственный интеллект	РД2	1	4	0	24	отчет о выполнении практической работы
6	Проектирование игр	РД2, РД2	1	4	0	27	отчет о выполнении практической работы
Итого по таблице			8	24	0	147	

4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

Тема 1 Введение в гейм-дизайн.

Содержание темы: Основные понятия. Жанры игр. Структура игрового процесса. Структура компьютерной игры. Стратегии и методологии разработки игровых проектов.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекции, практические занятия.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: подготовка отчета по практической работе, подготовка доклада.

Тема 2 Сценарий игры.

Содержание темы: Система персонажей. Конфликт для игры, главного героя и антагониста. Композиция истории.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекции, практические занятия.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: подготовка отчета по практической работе, подготовка доклада.

Тема 3 Игровая механика.

Содержание темы: Типы механик. Игровая механика и ограничения. Механики игры с учетом выбранного жанра.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекции, практические занятия.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: подготовка отчета по практической работе, подготовка доклада.

Тема 4 Баланс игры.

Содержание темы: Баланс для игры. Игровые сущности и их параметры. Расчет баланса игры.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекции, практические занятия.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: подготовка отчета по практической работе, подготовка доклада.

Тема 5 Игровой искусственный интеллект.

Содержание темы: Имитация разума. Процедурная генерация. Инструментальные средства разработки. Целеориентированное планирование действий.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекции, практические занятия.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: подготовка отчета по практической работе, подготовка доклада.

Тема 6 Проектирование игр.

Содержание темы: Логика UI. User Flow. Прототип игры.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: лекции, практические занятия.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: подготовка отчета по практической работе, подготовка доклада.

5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)

5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы

В ходе изучения дисциплины «Гейм-дизайн и проектирование игр» студенты могут посещать аудиторные занятия (лекции, практические занятия, консультации). Особенность изучения дисциплины «Гейм-дизайн и проектирование игр» состоит в выполнении комплекса практических работ, главной задачей которых является получение навыков самостоятельной работы на компьютерах с использованием современных информационных систем и программного обеспечения для решения различных учебных и профессиональных задач.

Особое место в овладении частью тем данной дисциплины может отводиться самостоятельной работе, при этом во время аудиторных занятий могут быть рассмотрены и проработаны наиболее важные и трудные вопросы по той или иной теме дисциплины, а второстепенные и более легкие вопросы, а также вопросы, специфичные для той или иной ОПОП, могут быть изучены студентами самостоятельно.

В соответствии с учебными планами направлений подготовки процесс изучения дисциплины может предусматривать проведение лекций, практических занятий, консультаций, а также самостоятельную работу студентов. Обязательным для всех направлений подготовки является проведение практических занятий в специализированных компьютерных аудиториях, оснащенных сертифицированным программным обеспечением, персональными компьютерами или подключенных к центральному серверу терминалов.

5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

7.1 Основная литература

1. Габриелян, Т. О. Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Графический пользовательский интерфейс : учебно-методическое пособие / Т. О. Габриелян. — Симферополь : КФУ им. В.И. Вернадского, 2021. — 166 с. — ISBN 978-5-6045014-3-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/345140> (дата обращения: 22.01.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл ; пер. с англ. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 640 с. - ISBN 978-5-9614-1209-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1077943> (дата обращения: 11.04.2024).

7.2 Дополнительная литература

1. Болбаков, Р. Г. Профильные задачи компьютерной графики в игровом движке Unity : учебно-методическое пособие / Р. Г. Болбаков, А. В. Синицын, А. Н. Чернигин. — Москва : РТУ МИРЭА, 2024. — 144 с. — ISBN 978-5-7339-2176-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/421121> (дата обращения: 22.01.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Попов, А. А., Эргономика пользовательских интерфейсов в информационных системах : учебное пособие / А. А. Попов. — Москва : КноРус, 2021. — 304 с. — ISBN 978-

5-406-08035-1. — URL: <https://book.ru/book/938669> (дата обращения: 17.03.2025). — Текст : электронный.

3. Ткаченко, О. Н. Взаимодействие пользователей с интерфейсами информационных систем для мобильных устройств: исследование опыта : учебное пособие / О.Н. Ткаченко. — Москва : Магистр : ИНФРА-М, 2022. — 152 с. - ISBN 978-5-9776-0457-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1859029> (дата обращения: 14.01.2025)

4. Шишкин, В. В. Разработка логических компьютерных игр с графическим интерфейсом в среде Питон : учебное пособие / В. В. Шишкин, Д. С. Афонин. — Ульяновск : УлГТУ, 2023. — 88 с. — ISBN 978-5-9795-2339-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/416348> (дата обращения: 22.01.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

7.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):

1. Электронно-библиотечная система "BOOK.ru"
2. Электронно-библиотечная система "ZNANIUM.COM"
3. Электронно-библиотечная система "ЛАНЬ"
4. Open Academic Journals Index (OAJ). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
5. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>
6. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения

Основное оборудование:

- Компьютеры
- Проектор

Программное обеспечение:

- Microsoft OfficeProfessionalPlus 2019 Russian
- Unity
- Visual Studio

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СИСТЕМ

Фонд оценочных средств
для проведения текущего контроля
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

ГЕЙМ-ДИЗАЙН И ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИГР

Направление и направленность (профиль)
09.04.03 Прикладная информатика. Искусственный интеллект и машинное обучение в
управлении и принятии решений

Год набора на ОПОП
2023

Форма обучения
очная

Владивосток 2024

1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
09.04.03 «Прикладная информатика» (М-ПИ)	ПКВ-1 : Способен использовать и развивать методы научных исследований и инструментария в области интеллектуального анализа данных и интеллектуальных систем	ПКВ-1.1к : Использует и разрабатывает методы научных исследований и инструментарий в области интеллектуального анализа данных ПКВ-1.2к : Разрабатывает инструментарий в области интеллектуальных систем

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

Компетенция ПКВ-1 «Способен использовать и развивать методы научных исследований и инструментария в области интеллектуального анализа данных и интеллектуальных систем»

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код ре- з- та	Тип ре- з- та	Результат	
ПКВ-1.1к : Использует и разрабатывает методы научных исследований и инструментарий в области интеллектуального анализа данных	RД 1	Знание	основных понятий игрового дизайна, включая правила, механики, баланс игровых систем и взаимодействие элементов в игры	сформировавшиеся знания основных понятий игрового дизайна, включая правила, механики, баланс игровых систем и взаимодействие элементов игры.
	RД 1	Умение	разработки сбалансированных игровых систем на разных уровнях детализации	сформировавшиеся умения разработки сбалансированных игровых систем на разных уровнях детализации
	RД 1	Навык	работа в команде над игровыми проектами, включая управление проектом и коммуникацию с коллегами	сформировавшиеся навык работы в команде над игровыми проектами, включая управление проектом и коммуникацию с коллегами
ПКВ-1.2к : Разрабатывает инструментарий в области интеллектуальных систем	RД 2	Знание	методов анализа пользовательского поведения в играх и подходы к проектированию интеллектуальных систем	сформировавшиеся знания методов анализа пользовательского поведения в играх и подходы к проектированию интеллектуальных систем
	RД 2	Умение	использовать инструменты анализа данных для формирования гипотез и обоснования проектных решений	сформировавшиеся умения в использовании инструментов анализа данных для формирования гипотез и обоснования проектных решений

	РД 2	На вы к	прототипирование игровых механик, генерация идей, креативное мышление и создание уникальных концепций для игр	сформировавшиеся умения в прототипировании игровых механик, генерация идей, креативное мышление и создание уникальных концепций для игр
--	---------	---------------	---	---

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые результаты обучения	Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и представление его в ФОС		
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация	
Очная форма обучения				
РД1 Знание : основных понятий игрового дизайна, включая правила, механики, баланс игровых систем и взаимодействие элементов игры	1.3. Игровая механика	Доклад, сообщение	Доклад, сообщение	
		Доклад, сообщение	Практическая работа	
		Практическая работа	Доклад, сообщение	
		Практическая работа	Практическая работа	
	1.4. Баланс игры	Доклад, сообщение	Доклад, сообщение	
		Доклад, сообщение	Практическая работа	
		Практическая работа	Доклад, сообщение	
		Практическая работа	Практическая работа	
РД1	Умение : разработки сбалансированных игровых систем на разных уровнях детализации	1.4. Баланс игры	Практическая работа	Практическая работа
РД1	Навык : работа в команде над игровыми проектами, включая управление проектом и коммуникацию с коллегами	1.1. Введение в гейм-дизайн	Практическая работа	Практическая работа
РД2 Знание : методов анализа пользовательского поведения в играх и подходы к проектированию интеллектуальных систем	1.2. Сценарий игры	Доклад, сообщение	Доклад, сообщение	
		Доклад, сообщение	Практическая работа	
		Практическая работа	Доклад, сообщение	

			Практическая рабо та	Практическая рабо та
1.5. Игровой искусствен ный интеллект		Доклад, сообщени е	Доклад, сообщени е	Доклад, сообщени е
			Доклад, сообщени е	Практическая рабо та
		Практическая рабо та	Практическая рабо та	Доклад, сообщени е
		Практическая рабо та	Практическая рабо та	Практическая рабо та
РД2	Умение : использовать и инструменты анализа дан ных для формирования гипотез и обоснования п роектных решений	1.6. Проектирование игр	Практическая рабо та	Практическая рабо та
РД2	Навык : прототипирован ие игровых механик, ген ерация идей, креативное мышление и создание у никальных концепций д ля игр	1.6. Проектирование игр	Практическая рабо та	Практическая рабо та

4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

Вид учебной деятельности	Оценочное средство		
	Практическая работа	Доклад	Итого
Лекции		20	20
Практические занятия	80		80
Итого	80	20	100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма балло в по дисципли не	Оценка по промеж уточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обна руживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала , усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекоме ндованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, пред усмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, уме ниями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: осно вные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточ ости, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на н овые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворитель но»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в хо де контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировани и знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворите льно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недос таточность знаний, умений, навыков.

от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.
------------	--------------------------------------	---

5 Примерные оценочные средства

5.1 Перечень тем докладов, сообщений

1. Базовые компоненты игровой механики и принципы их взаимодействия.
2. Игровой искусственный интеллект.
3. Алгоритм дерева поиска Монте-Карло.

Краткие методические указания

Доклад представляет собой публичное сообщение, предполагающее развернутое изложение на определенную тему. Доклад - это вид самостоятельной работы, который способствует формированию у студентов навыков исследовательской работы, расширяет познавательные возможности.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
5	16-20	Студент полно раскрывает тему доклада, владеет терминологическим аппаратом, логично и последовательно излагает материал, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только из учебника, но и самостоятельно сформулированные.
4	11-15	Студент полно раскрывает тему доклада, грамотно использует терминологический аппарат, логично и последовательно излагает материал, может обосновать свои суждения, привести необходимые примеры не только из учебника, но и самостоятельно сформулированные, но допускает одну-две неточности в ответе.
3	6-10	Студент раскрывает тему доклада, обнаруживает знание и понимание основных положений данной темы, но излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке выводов; не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры, излагает материал непоследовательно, недостаточно свободно владеет монологической речью.
2	0-5	Студент неглубоко раскрывает тему, обнаруживает незнание большей части соответствующего вопроса, допускает ошибки в формулировке определений и выводов, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал, не умеет давать аргументированные ответы, допускает серьезные ошибки в содержании ответа.

5.2 Примеры заданий для выполнения практических работ

Тема 1. Расписать конфликт для игры, композицию истории.

Тема 2. Расписать механики игры с учетом выбранного жанра.

Тема 3. Сделать систему персонажей.

Краткие методические указания

На выполнение одной практической работы отводится не менее двух двухчасовых занятий. После выполнения каждой практической работы студент должен представить отчет о ее выполнении, а также, по указаниям преподавателя, выполнить дополнительные практические задания.

Шкала оценки

№	Баллы	Описание
5	69-80	Студент демонстрирует умения на итоговом уровне: умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
4	47-68	Студент демонстрирует умения на среднем уровне: освоил основные умения, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.
3	35-46	Студент демонстрирует умения и навыки на базовом уровне: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных умений, на выков по дисциплинарной компетенции, испытываются значительные затруднения при опиривании умениями и при их переносе на новые ситуации.
2	26-34	Студент демонстрирует умения и навыки на уровне ниже базового: проявляется недостаточность умений и навыков.
1	0-25	Студентом проявляется полное или практически полное отсутствие умений и навыков.

